

L'Appel de Gaïa

Magie des Abeilles

Les Joueuses incarneront des soldats de Gaïa, aussi appelés des Abeilles, et gagneront des pouvoirs magiques qui augmenteront en intensité au fur et à mesure de la Campagne. Ces pouvoirs seront révélés lors du **scénario 3 : Une abeille à suivre**.

Ce document permet de donner quelques exemples de magie et de progression et quelques astuces et conseils pour adapter les magies à une perturbation éventuelle par le bâton de Samael. Sentez vous libre d'en créer d'autres ou de faire participer vos Joueuses pour qu'elles créent leur propre magie. A vous de voir également si vous tenez à tout dire dès le début à vos Joueuses ou à garder secret les capacités magiques qu'elles pourront débloquer en cours de jeu.

Il vous est également possible d'équilibrer la magie selon le ton que vous voulez donner à la campagne, en rendant la magie plus ou moins coûteuse en mana ou difficile à lancer.

Nom Gaïa	Pouvoir
Le Faiseur	Créer des objets
La Brisure du Temps	Manipuler le temps
La Brisure du Voile	Voir et contrôler les morts
L'Omniscient	Gagner des compétences et du savoir
Le Protégé	Faire de la magie d'Outreterre
La Brisure de l'Espace	Se téléporter
Le Métamorphe	Se transformer physiquement
Le Protecteur	Se protéger soi et ses alliés

Le Guérisseur	Soigner, guérir, ressusciter
L'Immatériel	Devenir invisible, indétectable, transparent

Le Faiseur

Cette magie permet de faire apparaître de la matière de poids et de complexité variable. Le Faiseur doit avoir étudié l'objet au préalable et en connaître tous les rouages. Le nombre d'utilisation et la masse maximale des créations augmenteront au fur et à mesure des rangs investis dans cette magie.

Mécanique :

Le rang N du sort vous permet de créer un objet de masse 10^N kg (rang 1 = 1 kg, rang 2 = 10 kg, rang 3 = 100 kg...), vous coûte N points en mana (rang 1 = 1 mana, rang 2 = 2 mana, rang 3 = 3 mana...) et requiert un jet de Mental de Difficulté $5 + N$ pour fonctionner. Un échec à lancer le sort ne consomme pas de mana.

Echec critique : ne peut plus tenter la compétence pour la prochaine heure

Contrecoup :

Chaque utilisation de ce sort fatigue le lanceur en prenant une partie de ses minéraux. Il faut bien manger après chaque utilisation, sous peine d'être exténué (-1 à tous les jets).

Conseils :

- Il peut être intéressant de donner cette compétence à quelqu'un s'étant relié à la Chanson de la Vie, afin de lui permettre d'être influencé magiquement par cette chanson et de créer également des choses vivantes.

La Brisure du Voile

Cette compétence permet d'avoir un certain contrôle sur l'âme. En l'utilisant, il devient possible de voir les spectres, de leur parler et de les contrôler. Connaître et utiliser le nom d'un spectre vous donne un bonus de +3 sur vos jets en opposition. Le rang N vous coûte N points en mana (rang 1 = 1 mana, rang 2 = 2 mana, rang 3 = 3 mana...) et requiert un jet de Mental de Difficulté $5 + N$ pour fonctionner. Un échec à lancer le sort ne consomme pas de mana.

Mécanique :

Rang 1 : Je te vois. Ce rang permet de voir et de parler aux fantômes alentour. Les fantômes parlent toujours une langue que vous comprenez, mais peuvent vous mentir ou refuser de répondre.

Rang 2 : Réponds moi. Force le fantôme à vous répondre et à vous dire la vérité (il faut le voir et l'entendre, donc avoir activé le Rang 1). Cela nécessite un jet de Mental en opposition avec le fantôme.

Rang 3 : Je t'appelle. Permet de faire venir un spectre à vous. Cela nécessite un jet de Mental en opposition avec le fantôme. Le spectre est ensuite bloqué dans le plan pour la scène, et ne peut s'éloigner du lanceur de sort contre sa volonté.

Rang 4 : Tu es en mon pouvoir. Permet de donner des ordres à un spectre. Les possibilités d'un spectre sont les suivantes :

- prendre le contrôle d'un corps mort et l'animer (ne dure qu'une scène)
- prendre le contrôle d'un corps vivant en poussant l'esprit l'habitant (jet de Mental en Opposition, ne dure qu'une scène, le jet de Mental doit être refait à chaque fois qu'une action met en danger la victime ou que cette dernière subit des dégâts)
- voyager à droite à gauche pour obtenir des informations

Rang 5 : ???

Contrecoup :

Chaque utilisation de ce sort rend l'utilisateur blême, et lui fait perdre 1 en Charisme jusqu'au prochain long repos. Les gens peuvent se poser des questions, appeler la police, en parler autour d'eux. Attention aux jets de Désastre.

Conseils :

- Il peut être intéressant de donner cette compétence à quelqu'un s'étant relié à la Chanson de la Mort, afin de lui permettre d'être influencé magiquement par cette chanson et de modifier un rang par un pouvoir plus puissant, comme le pouvoir :
- Oeil de la Veuve Noire (remplace Rang 3) : extrait l'âme du corps de la cible, la tuant sur le coup. Nécessite que la cible soit à moins de 10 mètres, et un jet de Mental en opposition. Utilisable une fois par nouvelle lune.
- A vous de mettre en scène qu'il s'agit d'une possibilité, d'un choix que la Joueuse devra effectuer entre garder le Rang 3 standard donné par Gaïa, ou le perturber par la chanson de la Mort.
- Il peut être intéressant de donner le pouvoir de Brisure du Voile à un enquêteur, qui utiliserait des fantômes pour résoudre des enquêtes.
- Il peut être également intéressant de donner ce pouvoir à un personnage croyant, si la thématique plaît.

L'Omniscient

Chaque rang permet de gagner un nouvel ami imaginaire spécialiste dans un domaine en particulier, et qui pourra aider le personnage dans des contextes particuliers. Cela peut être un ami imaginaire "militaire" capable de le guider pour mieux tirer, un ami "médecin", "expert en occulte", "pilote", ...

C'est à la Joueuse de choisir la thématique de l'ami imaginaire qu'elle va gagner à chaque rang, selon ses envies et besoins, mais c'est au Meneur de créer la personnalité et de l'incarner.

Attention, les amis imaginaires ont une véritable personnalité, il ne faudrait pas les froisser...

Mécanique :

Un jet de Mental de difficulté 5 permet de faire apparaître le ou les amis imaginaires dont on a besoin. Ces derniers donnent +10 aux jets de dés faisant appel à leurs compétences.

Echec critique : ne peut plus tenter la compétence pour la prochaine heure

Contrecoup :

Le personnage doit parler avec ses personnalités, qui parfois s'expriment par sa bouche sans qu'il ne s'en rende compte. Aux yeux du monde extérieur, le personnage peut paraître fou et attirer l'attention sur lui.

Conseils : Il vous faut préparer des PNJs supplémentaires pour ce rôle, avec une vraie personnalité et un minimum attachants. Ces PNJs peuvent être issues de rencontres bouleversantes lors des différents scénarios, le personnage peut tout à fait inventer quelqu'un qu'il a croisé à la boulangerie ou vue à la télé...

Le Protégé

Vous êtes capable de faire appel à la magie de l'Outreterre alors même que vous êtes dans le monde tangible. Chaque Rang supplémentaire vous permet d'avoir accès à une capacité magique différente de l'Outreterre, au choix du PJ. Il est ensuite possible de dépenser de 1 à 5 points de mana dans une capacité en fonction de la puissance demandée : faire léviter une cuillère coûtera moins cher que de faire léviter une moto. Le sort requiert un jet de Mental de Difficulté 5 + N pour fonctionner. Un échec à lancer le sort ne consomme pas de mana.

Mécanique :

Le sort requiert un jet de Mental de Difficulté 5 + N pour fonctionner, N étant le nombre de points de mana à dépenser. Un échec à lancer le sort ne consomme pas de mana.

- télékinésie : permet de déplacer des objets par la pensée
- adhésion : permet de coller des choses entre elles pendant un certain temps
- illusion visuelle : permet de faire apparaître des illusions visuelles et/ou auditives
- illusion auditive : permet de faire des illusions auditives
- amplification des sens : permet d'améliorer ses sens sur demande

Contrecoup :

En cas de danger, le PJ doit réussir un test de Mental de difficulté 12. En cas d'échec, une force mystérieuse prend possession de son corps pour un tour, le poussant à fuir.

Conseils :

- Donnez cette capacité à un PJ qui mentionne la perte d'un être cher dans son background. L'origine de ses pouvoirs proviendra de ce fantôme qui reliera le PJ au royaume de l'Outreterre. Il sera possible de détecter ce fantôme et de lui parler via les capacités de la Brisure du Voile.

La Brisure de l'Espace

Vous permet de vous téléporter, vous et vos alliés. Il est également possible de téléporter des ennemis en réalisant un jet de Mental en opposition. Il est impossible de se téléporter dans les gens pour les blesser, mais il est possible de se téléporter très haut pour lâcher des gens de haut par exemple. Le rang N vous coûte N points en mana (rang 1 = 1 mana, rang 2 = 2 mana, rang 3 = 3 mana...) et requiert un jet de Mental de Difficulté 5 + N pour fonctionner. Un échec à lancer le sort ne consomme pas de mana.

Mécanique :

Le rang N vous permet de vous téléporter sur 10^N mètres et d'emporter 10^N kg avec vous. Ainsi le rang 3 vous permet une téléportation sur 1 kilomètre et d'emporter 1 tonne avec vous.

De plus :

Rang 1 : Vous devez voir de manière directe la zone dans laquelle vous vous téléportez.

Rang 2 : Vous devez voir de manière indirecte la zone dans laquelle vous vous téléportez (via une caméra par exemple)

Rang 3 : Vous devez déjà avoir été dans cet endroit.

Rang 4 : L'une des personnes avec qui vous voyagez doit déjà avoir été dans cet endroit, et être consentante pour être téléporté.

Rang 5 : Vous pouvez également voyager de monde en monde, à condition d'y avoir déjà été.

Note : si vous vous téléportez sur 10 mètres (Rang 1 nécessaire) à un endroit où vous avez déjà été mais que vous n'avez pas en visuel direct ou indirect (Rang 3 nécessaire), alors le niveau du sort est de Rang 3.

Échec critique : se retrouve ailleurs que prévu, à la décision du Meneur.

Contrecoup :

L'utilisation du rang N rigidifie vos membres ce qui abaisse vos capacités physiques (y compris de combat) de N pendant N heures.

Attention, se téléporter devant des gens normaux à tendance à provoquer des jets de Désastre. Au pluriel.

Détails sur la physique du phénomène pour les Joueuses qui veulent faire des recherches :

- changement de repère : une téléportation a pour effet de réinitialiser votre vitesse en l'ajustant à l'endroit où vous arrivez. Si vous vous téléportez dans un

train à grande vitesse, vous arrivez à la même vitesse que le train donc il ne vous arrive rien de fâcheux.

- échange de volume entre départ et arrivée : si vous vous téléportez dans de l'eau, il y aura de l'eau là où vous avez disparu
- raidissement des muscles : création d'acide lactique à chaque téléportation

Conseils :

- Pour limiter l'usage de la capacité, il est possible de donner un effet négatif à la chanson reliant la PJ au bâton. Par exemple, un lien avec la chanson de l'Eau pourrait forcer la PJ à avoir les pieds immergés dans l'eau pour utiliser sa capacité.

Le métamorphe

L'Abeille peut se métamorphoser en humain de son choix ou autre animal, le rang du sort lui permettant de choisir dans des gammes de tailles différentes. Il faut que la PJ connaisse un peu l'animal dans lequel elle veut se transformer. Le rang N vous coûte N points en mana (rang 1 = 1 mana, rang 2 = 2 mana, rang 3 = 3 mana...) et requiert un jet de Mental de Difficulté 5 + N pour fonctionner. Un échec à lancer le sort ne consomme pas de mana.

Mécanique : La transformation dure une scène. Vous pouvez revenir à votre forme normale par une action.

Rang 1 : métamorphose humaine/animal taille Medium

Rang 2 : métamorphose animal taille Petit

Rang 3 : métamorphose animal taille Grand

Rang 4 : métamorphose animal taille Très Petit ou Très Grand

Rang 5 : métamorphose en créature Occulte

Echec critique : ne peut plus tenter la compétence pour la prochaine heure

Contrecoup : le personnage est perturbé mentalement pour le reste de la journée, ce qui lui donne un malus de 1 à ses jets Mental / Charisme / Observation. Le PJ peut garder des réflexes ou instincts de ce en quoi il s'est transformé.

Attention à ne pas vous transformer devant un être humain banal, cela risquerait de déclencher des jets de Désastre. Au pluriel.

Le Protecteur

Cette capacité permet de créer des barrières magiques de résistance variable, affectant de plus ou moins grandes zones et pour se protéger de diverses façons. Le rang N vous coûte N points en mana (rang 1 = 1 mana, rang 2 = 2 mana, rang 3 = 3 mana...) et

requiert un jet de Mental de Difficulté 5 + N pour fonctionner. Un échec à lancer le sort ne consomme pas de mana.

Mécanique :

Rang 1 : la protection est efficace contre les armes de corps à corps (effets tranchants, contondants, ...) et offre une résistance de 10 face à ce type de dégâts.

Rang 2 : la protection est efficace contre les armes à distance (armes à feu, ...) et offre une résistance de 30 face à ce type de dégâts.

Rang 3 :

Rang 4 :

Rang 5 : la protection est désormais efficace contre les intrusions mentales. Toute tentative d'intrusion mentale est un échec.

Contrecoup :

Conseils :

Le Guérisseur

Ce pouvoir permet de soigner les plaies, de guérir des maladies et des poisons, voire même de ressusciter les alliés. Si la cible n'est pas consentante pour être guérie, alors il faudra effectuer un jet de Mental en opposition. Le rang N vous coûte N points en mana (rang 1 = 1 mana, rang 2 = 2 mana, rang 3 = 3 mana...) et requiert un jet de Mental de Difficulté 5 + N pour fonctionner. Un échec à lancer le sort ne consomme pas de mana.

Mécanique :

Rang 1 : Soins. En touchant une cible, vous lui faites regagner 20 points de vie.

Rang 2 : Soins des blessures graves. En touchant une cible, vous pouvez lui enlever une blessure grave et tous les malus associés. Il est possible de faire repousser un œil, etc...

Rang 3 : Soins de groupe. Vous pouvez faire regagner 20 points de vie à tous les alliés dans votre champ de vision.

Rang 4 : Purge. La cible se trouve guérie des poisons, maladies, affaiblissements de caractéristiques et effets psychiques / magiques. Une utilisation de cette capacité n'enlève qu'un seul effet à la fois.

Rang 5 : Rappel à la vie. Le personnage peut rappeler à la vie un personnage décédé depuis moins de 24 heures. Le rituel fait repousser les membres perdus et le corps ne doit pas forcément disposer de tous ses organes vitaux pour pouvoir être ramené à la vie. La cible revient à la conscience avec 1 PV et est épuisée (-1 à tous ses jets). De plus, le personnage ressuscité perd définitivement un point de Chance.

Contrecoup :

Conseils : Je conseille de donner cette capacité à un Archétype Médecin, car donner cette capacité à un autre profil pourrait entraîner beaucoup de frustration chez la

Joueuse incarnant le Médecin, qui serait moins forte dans son champ d'expertise. A discuter avec vos Joueuses si vous pensez que ça ne pose pas de problème chez elles.

L'Immatériel

Ce pouvoir permet d'être indétectable, et peut aller jusqu'à ne plus vraiment exister complètement dans ce plan d'existence. Si une cible n'est pas consentante pour être affectée par la capacité, alors il faudra effectuer un jet de Mental en opposition. Le rang N vous coûte N points en mana (rang 1 = 1 mana, rang 2 = 2 mana, rang 3 = 3 mana...).

Mécanique :

Jet de Mental de difficulté $8 + N$ pour réussir, avec N le rang utilisé. L'effet dure une scène.

Rang 1 : Capacité à ne plus faire de sons

Rang 2 : Capacité à se fondre dans les ombres. Si vous êtes complètement dans les ombres, vous gagnez un bonus de +10 en discrétion.

Rang 3 : Capacité à être invisible tant qu'on ne bouge pas

Rang 4 : Capacité à être invisible

Rang 5 : Capacité à traverser le décor. Vous devenez également insensible à toutes formes de dégâts physiques, mais ne pouvez pas non plus en infliger.

De plus, au fur et à mesure que le rang augmente, l'Abeille peut affecter davantage de gens et d'objets avec elle. Chaque rang au-dessus du rang 1 lui permet d'inclure un allié. Au Rang 4, l'Abeille peut donc devenir invisible et permettre à 3 alliés de devenir invisible. Cela ne coûte pas davantage de points de Mana d'utiliser la capacité pour plusieurs personnes.

Echec critique : ne peut plus tenter la compétence pour la prochaine heure

Contrecoup : Vos yeux et vos oreilles sont affectés par l'utilisation du sort, ce qui baisse votre capacité d'Observation de 1 pendant une journée.

Conseils : Une telle compétence peut être pratique pour un journaliste ou un assassin.

La Brisure du Temps

Cette magie permet de manipuler le temps. Une magie puissante au contrecoup important. Le rang N vous coûte N points en mana (rang 1 = 1 mana, rang 2 = 2 mana, rang 3 = 3 mana...).

Mécaniques :

Jet de Mental de difficulté $8 + N$ pour réussir, avec N le rang utilisé.

Rang 1 : Déjà vu. Une fois par scénario, le Meneur peut vous donner un sentiment de déjà-vu qu'il vous faudra interpréter, et qui pourra vous être utile.

Rang 2 : Flèche inversée. Vous pouvez inverser la flèche du temps d'un objet. Un verre brisé peut revenir à son état normal, etc...

Rang 3 : Amplitude variée. Ce sort vous permet d'accélérer ou de ralentir le temps propre d'un allié ou d'un ennemi. Il faut réussir un jet de Mental en opposition. Un personnage accéléré gagne un bonus de +5 en Combat, en Tir et en Défense, et la cadence est doublée. Le malus de cadence n'augmente de 1 que tous les deux coups et plus à chaque coup. Une personne ralentie gagne un malus de -5 en Combat, en Tir et en Défense et sa cadence est divisée par deux. Dure un unique tour.

Rang 4 : Time Stop. Vous pouvez arrêter le temps autour de vous et agir pendant plusieurs tours à votre guise. Chaque tour vous fait dépenser l'énergie du sort, mais ne vous consomme pas d'actions supplémentaires. Vous considérez les Défenses adverses à 0.

Rang 5 : Once upon a time. Vous revenez un tour (en combat) ou une scène (hors combat) en arrière, ce qui vous permet de prévenir vos alliés d'une situation et de prévenir une catastrophe.